

# FIGHT GIRL

- ELEVARK



Foto: Angel Films

**Fag:** Dansk

**Niveau:** 5.-7. klasse

**Formål:**

I skal:

- Blive klogere på, hvorfor Bodil er så vred
- Benytte [aktantmodellen](#) til at opdage de forskellige [karakterers](#) roller og betydning i handlingen
- Lære at få øje på [filmiske virkemidler](#)
- Undersøge kampsporten kickboksning

**Opgaver:**

## 1) Fokus på Bodils vrede

*Fælles i klassen*

- a) Giv eksempler på steder i filmen, hvor Bodil viser sin vrede.
- b) Beskriv i fællesskab, hvilke ting der gør Bodil vred og frustreret.
  - Forstår I hende?
- c) Hvordan kommer Bodils vrede til udtryk?  
Er det i ord, handlinger eller begge dele?
- d) Hvordan reagerer omverdenen på Bodils vrede?
- e) På hvilke områder hjælper vreden Bodil  
– og på hvilke områder spænder den ben for hende?

==  
FILM  
CENTRALEN



Foto: Angel Films

### Individuelle opgaver

- Lav et nedslag i filmen, og skriv *Bodils dagbog*, sådan som du forestiller dig, at den må være. Husk at komme i dybden med de tanker og bekymringer, som hun har.
- Skriv *et brev til Bodil*, hvor du giver hende *gode råd og argumenter* for, at hun skal lære at styre sin vrede noget bedre.

## 2) Aktantmodellen

### Fælles i klassen

- Gennemgå [aktantmodellen](#) med fokus på [subjekt\(er\)](#), [objekt\(er\)](#) og projektaksen.
- Bliv enige om, hvad der er Bodils projekt eller mål:
  - Hvad er det, hun gerne vil opnå i filmen?
- Tal filmens persongalleri igennem: Notér ned på tavlen, hvilken rolle de forskellige [karakterer](#) spiller i forhold til Bodil.
- Tal om, hvilke af Bodils karaktertræk der henholdsvis *hjælper* og *skader* hende (og hendes projekt).

### Individuel opgave

- Udfyld [aktantmodellen](#), sådan som *du* forstår filmen: Tag udgangspunkt i den projektakse eller hovedhistorie, som I er blevet enige om i klassen, men udfyld herefter resten af modellen med dit eget bud. Husk både at tænke [persongalleriet](#) og Bodils karaktertræk med i modellen.

## 3) Filmiske virkemidler i filmens kampscener

Der er kampscener i filmen, som både har betydning for historien og for Bodils boksekarriere. Når man skaber en kampscene i en boksering, så er man nødt til at snyde lidt med de [filmiske virkemidler](#), for ellers lever vi os ikke så godt ind i bokseringens drama. Vi ved godt, at det ikke er en rigtig boksekamp – at det er skuespillere, og at optagelserne har været mange. Men alligevel tror vi på handlingen. Det skyldes de filmiske virkemidler.

**Gruppearbejde**

- a) I skal nu tænke på en kampscene i filmen.
  - Notér, hvilke [filmiske virkemidler](#) I lagde mærke til.
  - Gør evt. brug af [Filmcentralens Filmleksikon](#), så I får hjælp til at bruge de rigtige betegnelser.
- b) Tænk særligt over:
  - [Klippetempo](#)
  - [Billedbeskæring](#) og [billedperspektiv](#)
  - [Kamerabevægelser](#)
  - [Underlægningsmusik](#) og [lydeffekter](#)
- c) Hvilken effekt havde de forskellige virkemidler på jer?

**4) Kampsporten kickboksning****To og to**

- a) Undersøg online, hvad I kan finde om sporten *kickboksning*.
- b) Beslut jer for, hvordan I vil formidle jeres viden. I kan fx lave en introduktionsvideo om kickboksning eller en brochure om sporten.
- c) Uanset hvilken form I vælger, så skal brochuren eller videoen bl.a. indeholde følgende elementer:
  - Fakta om sporten
  - Info om kickboksning i Danmark
  - Info om kickboksning i verden
  - Regler
  - Hvad man skal bruge for at dyrke sporten

